

ЗМІСТ

GDD (Game Design Document).....	2
Назва гри 2D Endless Runner.....	2
1. High Concept (коротка ідея гри).....	2
2. Жанр і типи гри.....	2
3. Цільова аудиторія.....	2
4. Мета гри.....	2
5. Core Gameplay (основний ігровий процес).....	2
6. Core Loop (ігровий цикл).....	2
7. Механіки гравця.....	3
8. Керування.....	3
9. Перешкоди та складність.....	3
10. Система очок.....	3
11. Рівні та прогресія.....	3
12. Візуальний стиль.....	3
13. Звук та музика.....	3
14. Користувачський інтерфейс (UI).....	3
15. Штучний інтелект.....	4
16. Висновок.....	4

GDD (Game Design Document)

Назва гри 2D Endless Runner

1. High Concept (коротка ідея гри)

2D Endless Runner це проста аркадна 2D-гра, у якій гравець керує персонажем, що автоматично біжить вперед.

Основна задача гравця - ухилятися від перешкод, стрибати через них і протриматися якомога довше, набираючи очки.

Гра має нескінчений рівень, який поступово ускладнюється.

2. Жанр і типи гри

- Жанр: 2D аркада (Endless Runner)
- Тип: навчальна гра
- Камера: 2D, вид збоку
- Платформа: ПК (Windows)

3. Цільова аудиторія

- школярі та студенти
- початківці у відеоіграх
- користувачі, які хочуть просту та зрозумілу гру

4. Мета гри

Головна мета гри набрати якомога більше очок, уникнути зіткнення з перешкодами. Гра триває доти, доки персонаж не зіткнеться з перешкодою.

5. Core Gameplay (основний ігровий процес)

- персонаж автоматично рухається вперед
- на шляху з'являються перешкоди
- гравець керує рухом і стрибком
- за час гри нараховуються очки
- при зіткненні з перешкодою гра закінчується

6. Core Loop (ігровий цикл)

- Запуск гри
- Персонаж починає автоматично бігти
- З'являються перешкоди
- Гравець стрибає
- За кожну секунду додаються очки
- Помилки Game Over
- Гравець може почати гру знову.

7. Механіки гравця

- автоматичний біг вперед
- стрибок для подолання перешкод
- падіння під дією гравітації
- зіткнення з перешкодами
- завершення гри при закінченні

8. Керування

- Space - стрибок
- рух вперед виконується автоматично

9. Перешкоди та складність

- перешкоди з'являються через певний час
- перешкоди можуть бути різної висоти або ширини
- з часом
 - збільшується швидкість гри
 - перешкоди з'являються частіше

10. Система очок

- очки нараховуються за час перебування в грі
- чим довше гравець грає - тим більший рахунок
- результат відображається на екрані

11. Рівні та прогресія

- гра має один нескінчений рівень
- складність зростає автоматично
- окремих рівнів немає

12. Візуальний стиль

- простий 2D-стиль
- мінімалістичні спрайти
- чіткий контраст між фоном і перешкодами
- прості анімації персонажа

13. Звук та музика

- фонова музика
- звук стрибка
- звук зіткнення
- звук завершення гри

14. Користувальський інтерфейс (UI)

- відображення очок
- напис Game Over після програшу
- кнопка Restart для перезапуску гри

15. Штучний інтелект

У грі використовується базова логіка:

- перешкоди рухаються по заданій траєкторії
- складної поведінки або рівень ІІІ немає
- логіка реалізується через прості умови (if / else)

16. Висновок

2D Endless Runner це проста навчальна гра, яка демонструє базові принципи 2D-ігор: рух персонажа, зіткнення, систему очок та зростання складності.